

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam era globalisasi saat ini, banyak perubahan yang sangat cepat. Kebutuhan manusia semakin hari semakin meningkat dan saling bergantung sama lain. Manusia dituntut memiliki sumber daya manusia yang berkualitas dan mumpuni guna bersaing di era ini. Persaingan yang ketat, mengharuskan kita untuk bisa bergerak lincah dalam menghadapi permasalahan. Dalam hal ini harus di tuntut kerja cepat dan tepat.

Pengelolaan administrasi keuangan di organisasi merupakan bagian yang sangat penting karena setiap kegiatan yang ada di organisai pasti akan membutuhkan keuangan demi kelancaran kegiatan suatu organisasi. Pada Karang Taruna ini salah satu masalah yang sering di hadapi bendahara adalah kesalahan/kesulitan dalam mengatur management keuangannya dan bagaimana cara memberikan informasi management keuangan yang rapi serta jelas kepada masyarakat karena pendataan yang belum terkomputerisasi dan masih menggunakan catatan buku besar atau buku khas sebagai alat penulisannya.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem management pengelolaan progam kerja karang taruna yang ada di Kabupaten Kudus supaya lebih fleksibel dan dinamis serta menyimpan data dengan baik guna meminimalisir kesalahan kerja dalam penulisan maupun penginputan data. Sistem ini nantinya akan sangat mudah digunakan karena berbasis web. Diharapkan sistem ini nantinya dapat membantu dan mempermudah tugas sekertaris dan bendahara dalam pengelolaan management progam karang taruna secara efektif dan efisien. Sehingga data-datanya dapat terealisasi dengan baik dan menghasilkan laporan yang tersusun dengan rapi dan cepat.

Dalam kasus ini, pengembangan sistem menggunakan metode *waterfall*, dimana dalam membangun sistem melalui lima tahapan antara lain analisis dan definisi persyaratan, perancangan sistem dan perangkat lunak, implementasi dan pengujian unit, integrasi dan pengujian sistem, terakhir yakni

operasi dan pemeliharaan. *Software* yang digunakan guna membangun sistem ini yaitu *Notepad++* dengan bahasa pemrograman *PHP*. Dan menggunakan *MySQL* sebagai penyimpanan *Database*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diambil suatu perumusan masalah yaitu bagaimana merancang dan membangun sistem pengelolaan program kerja karang taruna di Kabupaten Kudus.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan untuk membatasi penelitian agar tidak keluar dari inti permasalahan. Penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Sistem yang dibuat hanya meliputi data kegiatan karang taruna, program kerja karang taruna, data dari bendahara dan sekertaris karang taruna.
2. Tidak membahas diluar kegiatan karang taruna
3. Memberikan laporan keuangan bulanan
4. System menggunakan metode *waterfall*
5. System menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai database.
6. Membahas alur program pengelolaan sampah terpadu pada karang taruna Bhakti Mekar Abadi yang ada di dukuh Srabi Kidul Gebog Kudus.
7. Sistem ini mengambil objek penelitian pada karang taruna Bhakti Mekar Abadi yang ada di Srabi Kidul Gebog Kudus.
8. Transaksi yang di lakukan di Karang Taruna ini masih menggunakan system offline.

1.4 Tujuan

Secara umum penelitian ini bertujuan membangun sistem pengelolaan program kerja karang taruna di Kabupaten Kudus yang sebelumnya belum ada. Penelitian ini bertujuan:

1. Mengetahui pengelolaan data pada karang taruna.
2. Memanfaatkan website sebagai sarana pengelolaan data karang taruna.
3. Membantu bendahara dan sekertaris karang taruna dalam menginputkan data.

4. Mengetahui, menganalisis kelemahan dan kebijakan ketua organisasi dalam mengatur data.
5. Memberikan laporan yang sistematis, jelas dan rapi.
6. Memenuhi standart ilmu kreatifitas dan ilmu pengetahuan mahasiswa.

1.5 Manfaat

Manfaat dibuatnya aplikasi ini adalah:

1. Bagi Akademis
Diharapkan bisa menjadi referensi yang lebih beragam dan membantu mahasiswa yang akan menyusun skripsi dengan tema yang sama.
2. Bagi Organisasi Karang Taruna
Sistem pertama kali dirancang dan dibangun, diharapkan bisa membantu kinerja anggota untuk lebih efisien dan efektif dalam mengelola data dan memudahkan anggota untuk mempublikasikan informasi karang taruna.
3. Bagi Penulis
 - a. Menambah pengetahuan bagi penulis dalam membangun sistem berdasarkan lingkup kerja dunia nyata dan memperoleh pengetahuan selama di bangku kuliah.
 - b. Mempersiapkan diri dalam menghadapi setiap tantangan yang ada di dunia kerja nyata
 - c. Sebagai jalan berwirausaha bagi penulis dimana sistem yang dibangun dan berhasil sesuai kebutuhan *user*.



Halaman ini sengaja dikosongkan